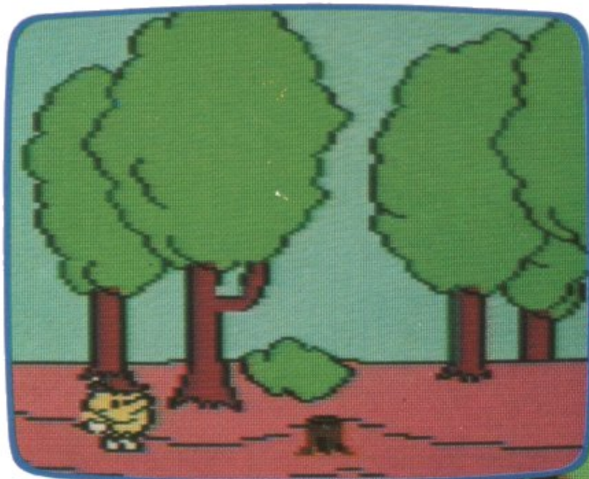
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

Tutto COMMODORE Giochi

Anno II - Num. 15 - Luglio/Agostio 1988 - L. 13.000

Gruppo Editoriale JCE





SETTE FANTASTICI GIOCHI

ALEX Prigioniero del computer

ENIGMA La foresta incantata

CPU Viaggio allucinante

FIREBALL Cavalcando l'inferno

DOLLDOB L'ultimo spaziale

PAC MAN Un classico a fumetti

INTERCEPTOR Alieni in fuga

Tutto COMMODORE *Giochi*

Responsabile Editoriale Divisione Informatica
Francesca Marzotto

Direttore responsabile
Paolo Romani

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Mirko Diani, Giorgio Meroni

Responsabile programmi
Marco Gussoni

Collaboratori
Giorgio Caironi, Renato Gelforte,
Paolo Gussoni, Mario Pettenghi, Dolma Poli

Segretaria di redazione
Patrizia Angelo

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati il prezzo di copertina. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano n. 84 del 9/2/87.

Fotolito: Bassoli - Milano.

Stampa: GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI).

Diffusione:
Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, Via Fortezza 27 - 20126 Milano.
Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000



Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.73.441-61.72.671
Telex 352376 JCE MIL I -Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing:
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.20.586-61.27.827-61.23.397-61.29.0038

Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro- sud:
UNION MEDIA srl - Via G.B. Martini, 13 00198 ROMA. Tel. 06/8119803-4
Telex 630206 UNION I • Telefax 06/5810537

Spedizioni e Abbonamenti: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 315275. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.



Alla guida di Interceptor, la più potente astronave della galassia, a propulsione ionica e armata con i micidiali proiettili al plasma, dovrete salvare la Terra.

Interceptor

Un esercito demoniaco è cresciuto a vista d'occhio, incontrollato; il genere umano è quasi totalmente estinto e la terra pressoché distrutta; un inferno sta circondando tutto l'universo e controlla incontrastato il sistema solare. Unico baluardo ancora in attività è un'astronave interstellare che torna sulla Terra dopo decenni passati esplorando lo spazio profondo: è la Interceptor.

Riuscirà quest'ultima speranza ad arginare l'ondata dell'esercito invasore e a togliere l'assedio che circonda la Terra?

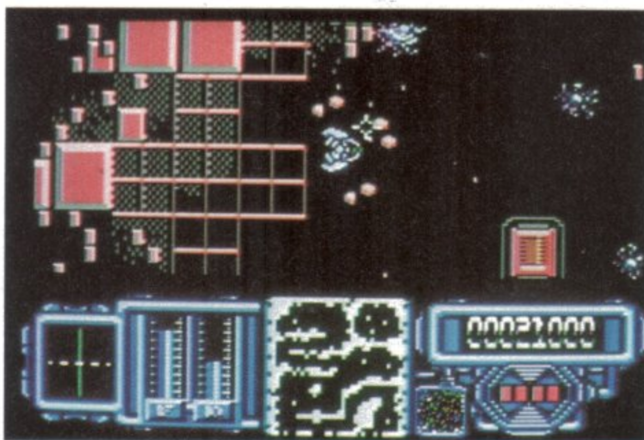
Come comandanti della Interceptor avete una missione semplice, da cui può dipendere il futuro del genere umano: dovete distruggere la struttura del sistema invasore che è stato elaborato dal nemico.

Per fare ciò dovrete esaurire le risorse di energia vitale usate per alimentarlo; questa struttura è rappresentata sullo schermo del vostro monitor come un sistema di griglie, che sono le seguenti:

- Robotic occupied area: area occupata da robot.
- Unconstructed region: zona non costruita.
- Robot free dead zone: zona morta con robot liberi.
- Planetary sector: settore planetario.
- System power source: sistema con risorse d'energia.

Il sistema a griglie diventa sempre più complesso e ostico con il passare dei livelli di gioco.

Partite sempre da una zona morta, all'estrema sinistra della griglia, pronti a combattere e a vendere cara la pelle attraverso le aree occupate alla ricerca delle risorse d'energia. I vostri movimenti nella zona morta sono limitati, perciò dovrete penetrare in quelle adiacenti ad essa; per fare questo posizionate Interceptor verso la giusta direzione e premete il tasto di Fire.



Non potete entrare nei sistemi che hanno un pianeta al centro: si tratta delle colonie più meccanizzate, estremamente protette contro gli attacchi. Le regioni non costruite sono le più semplici da penetrare, in quanto sono le meno protette dai robot; a patto che riusciate ad aggirare il loro sistema di allarme anti-intrusione, se sbaglierete o non riuscirete a farlo nel tempo assegnato innescherete una reazione a catena che vi farà scaraventare all'estrema sinistra della griglia da un gruppo inferocito di robot.

Come entrare in un'area occupata

La mappa del sistema solare sostituisce la veduta ridotta della zona con la visione a schermo intero di una parte dell'area, al cui centro si trova la Interceptor, mentre il dispositivo in fondo allo schermo vi mostra tutta l'area e la vostra astronave vista a distanza.

La vostra nave è equipaggiata in maniera del tutto speciale, con un motore a spinta ionica e proiettili distruttivi a plasma octofotonico; questi, usati correttamente, potranno tirarvi fuori da situazioni veramente impossibili, causando la distruzione dei nemici.

Ogni area ha quattro punti principali di energia (i puntini che lampeggiano debolmente sul dispositivo) e due teleport (i puntini che invece lampeggiano velocemente).

Questi punti sono protetti da alcuni gruppi di robot, che faranno di tutto per non farvi completare la missione; a causa della loro taglia essi non compaiono sullo schermo del radar.

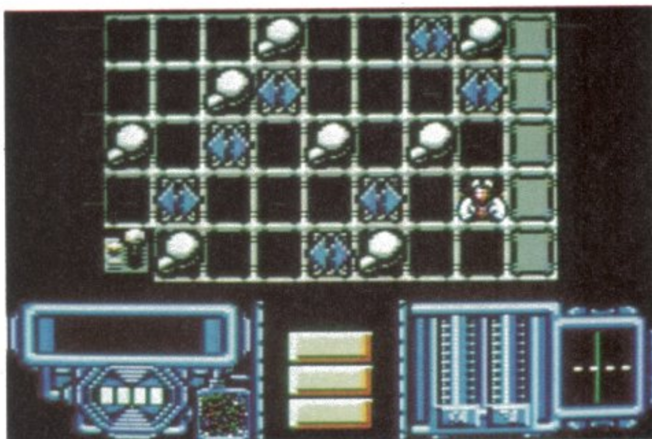
Una volta distrutti tutti questi robot, potrete continuare la vostra missione con una tranquillità maggiore e dovrete depositare alcuni oggetti per poter disattivare il punto di energia.

Per impossessarvi dell'intera area e liberarla dai nemici, dovrete distruggere tutti e quattro i punti di energia entrando in ciascuno e disattivandolo; potrete fare questo solamente dopo aver collegato le unità di energie eccessive (yokas) disperse da ognuno dei punti di energia.

I teleport possono essere usati per muovere la vostra nave in luoghi inaccessibili o per viaggiare più economicamente all'interno del campo di gioco, tuttavia fate attenzione perché sono creati per i robot e può essere difficile adoperarli per il genere umano.

La vostra navicella potrà essere danneggiata solamente da:
- scontri con robot
- attacchi di missili meccanoidi
- errate operazioni con i teleport
- entrate nei punti con scarsa quantità di energia.

Perderete una nave quando non sarà più in grado di sopportare ulteriori danni, perciò se verrete distrutti durante un combattimento l'area ritornerà completamente nelle ma-



ni dei robot e se avrete ancora altre astronavi a disposizione potrete tornare nella stessa area a combattere oppure decidere di scorrazzare in un'altra area.

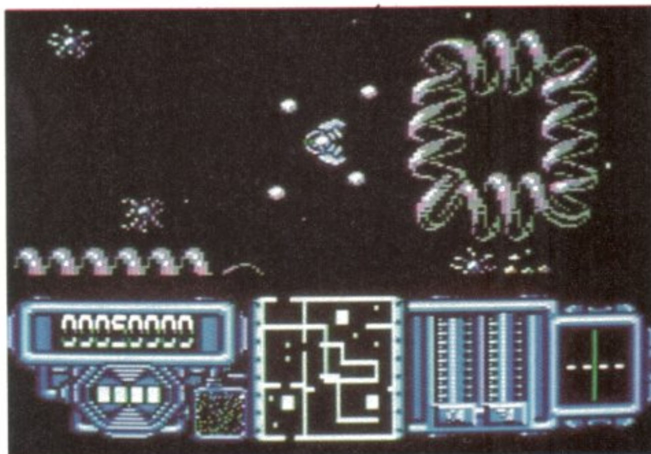
Ricordatevi di tenere sempre sotto controllo il carburante; sappiate che le cose si faranno sempre più difficili quando vi troverete vicini a una sorgente d'energia; fate molta attenzione a tutto quello che diventa rosso; non perdete il senso del ritmo quando le difficoltà aumentano e tenete presente che mischiare tutto può essere una buona soluzione per risolvere un puzzle. Riuscirete ad avere successo dove tutto il genere umano ha fallito?

Controlli

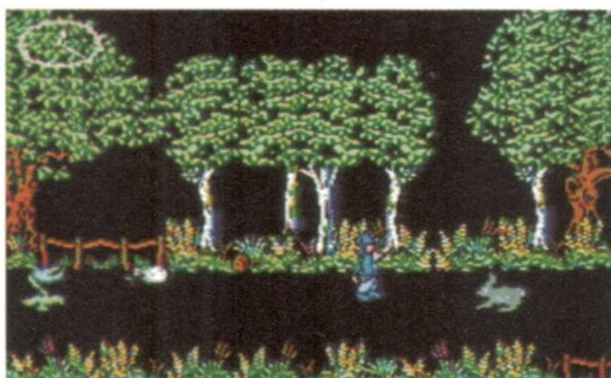
Interceptor va pilotato dal joystick in porta 2; potrete scegliere tra effetti speciali e musica selezionando le opzioni nella pagina iniziale tramite joystick, con il tasto Shift lock metterete il gioco in pausa, con Run/Stop farete terminare il gioco.

Lo schermo di Interceptor fornisce le seguenti informazioni: nella parte grande dello schermo, la carta del sistema solare o la posizione che occupate all'interno dell'area; nella parte inferiore dello schermo, a sinistra il Di-bar, che indica accelerazione, quantità di carburante ed entità dei danni; nella parte centrale, numero di navi ancora a disposizione e, infine, a destra, punteggio attuale, indicatore di lancio dei proiettili normale o veloce e numero di yokas che state trasportando.

Eccoci dunque di fronte un ennesimo gioco spaziale della serie spara e fuggi, apparentemente uguale a tanti altri, ma in verità del tutto originale.



Lo schema del classico gioco spaziale è stato reso più interessante e complesso; saranno numerosi coloro che, alle prese per la prima volta con Interceptor, getteranno la spugna, ma il consiglio è di non desistere: con l'avanzare del gioco crescono le difficoltà, ma cresce nel contempo la voglia di battere i nemici e di distruggere tutto.



In questo gioco verrete proiettati in un mondo irreale, popolato da streghe, folletti e animali fantastici. Lo scopo della vostra missione è di perlustrare la foresta incantata, irta di insidie, alla ricerca delle lettere di una misteriosa parola segreta, che vi risolverà l'enigma.

L'enigma nella foresta

La magia, il mistero, gli incantesimi, le streghe e i maghi, le forze del bene e del male sembrano termini ormai relegati a un passato lontano, in pieno Medioevo e in piena caccia alle streghe.

In realtà, questo mondo fantastico, così poco deterministico e reale, tipico di una sovrastruttura appartenente al mistero e alla fantasia, risulta attuale ancor oggi, a tal punto da sconfinare in un ambito con il quale ha ben poco da spartire: parliamo del campo dell'informatica e dei computer.

È possibile che in un mondo basato su certezze, su numeri e su realtà precisamente determinate possano trovare spazio la magìa e il mistero?

Non siamo forse alle soglie del Duemila?

La protesta, del tutto legittima e giustificata, potrebbe essere mossa da qualsiasi persona dotata di buon senso; ma non preoccupatevi, non vogliamo sostituire lo stregone all'elaboratore!

La nostra intenzione è solo quella di introdurre l'ambiente in cui si svolge l'avventura che questo programma presenta: se vi affascina il mistero e volete passare una giornata "stregata", non dovrete far altro che caricarlo con le consuete modalità, quindi premere il tasto Fire per intraprendere questa ennesima e quanto mai misteriosa missione!

I comandi vengono impartiti tramite joystick; vediamoli insieme.



- **Joystick**
  - ***a sinistra:*** per muoversi verso sinistra
  - ***a destra:*** per muoversi verso destra
  - ***in su:*** per muoversi verso l'alto
  - ***in giù:*** per muoversi verso il basso
  - ***Fire:*** per sparare e per cominciare a giocare.

Come si gioca

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2, premete il tasto Fire per cominciare a giocare. Vi troverete così all'interno di una foresta incantata (di quelle che vengono solitamente descritte nelle favole... del terrore, però!), circondati da un'innumerevole serie di personaggi, animali, fantasmi, eccetera, tutti elementi che presentano una caratteristica comune: sono più immaginari che reali, la loro presenza è talmente labile e impalpabile che a volte scompaiono senza che riusciate ad accorgervene!

Ma non crediate che la loro apparente inconsistenza non vi crei dei problemi: infatti, durante il vostro tormentato peregrinare all'interno della misteriosa foresta, dovrete fare attenzione a queste "impalpabili presenze", dato che se solo le sfiorerete perderete preziose quantità di energia, indicata nella parte inferiore dello schermo da un'ampolla contenente il vostro sangue, che man mano si svuota a ogni contatto con le creature nemiche.

Per quel che riguarda la struttura dell'ambiente in cui vi muovete e la disposizione per schermi successivi su cui si sviluppa l'intera vicenda, avrete facilmente modo di osservare che la foresta presenta una misteriosa forma labirintica: i cunicoli, i passaggi obbligati, i vari collegamenti, le alte siepi costituiranno ulteriori ostacoli alla vostra missione, già di per se stessa insidiosa.

Passando a qualche argomento più... concreto, in riferimento anche al titolo della vicenda, arrivati a questo punto delle istruzioni potreste chiedervi non senza preoccupazione: ma in tutto questo girovagare, in tutto questo peregrinare apparentemente senza senso in una realtà così immaginaria e poco reale, cosa siamo chiamati a fare?

Conclusioni

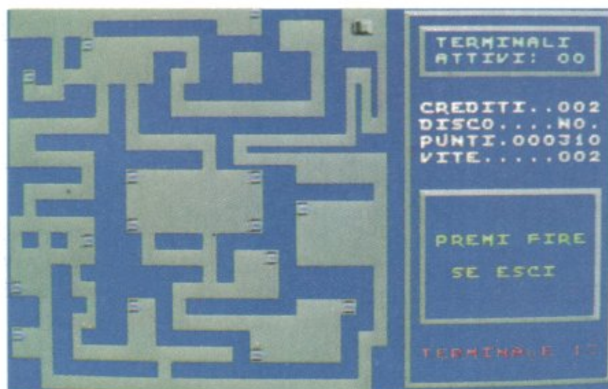
In sostanza, qual é il vero scopo della missione, come si conclude una partita?

Ebbene, eccovi accontentati: per riuscire a domare queste forze e presenze fantastiche, per ristabilire la realtà del concreto su quella dei sogni, per riaffermare il dominio della certezza e determinatezza sulla magia e sul mistero, non dovrete far altro che concentrare tutti i vostri sforzi e il vostro peregrinare all'interno della foresta per recuperare alcune lettere componenti una misteriosa parola che, una volta scritta, vi permetterà di considerare terminata la vostra impresa contro streghe e maghi.

E se è vero che ogni parola (tanto più quella misteriosa) racchiude in sé un affascinante mistero, un mondo magico (basti pensare agli anagrammi, che dalle stesse lettere riescono a farci leggere più parole, spesso addirittura incompatibili fra loro), non dovrete preoccuparvi molto della magìa che sembra permeare questo gioco: il divertimento, infatti, è assicurato!

Claudio Micheli

Il sistema informatico è impazzito, ha fatto piombare nel caos l'intera base. Tocca a voi ripristinare la rete, riallacciando i 10 terminali persi nel black out.



CPU impazzita

Il gioco che stiamo per presentarvi è piuttosto singolare, in quanto tratta un tema particolarmente familiare: l'avventura che siete chiamati a rappresentare tramite il vostro Commodore 64 riguarda infatti il mondo dei computer.

Le istruzioni fondamentali del gioco sono riportate nella schermata di presentazione; in ogni modo, per facilitarvi la missione, ve le riproponiamo anche qui in modo più ampio e descrittivo.

Innanzitutto vediamo la vicenda: la rete informatica principale della vostra base è impazzita (può succedere anche ai computer), bloccando tutti i sistemi informativi e, di conseguenza, anche il flusso delle notizie e dell'energia che alimenta tutti gli elaboratori del pianeta.

Come avrete già capito, è un black out totale che, in un'era come la nostra, basata sull'energia e sugli elaboratori, può paralizzare la vita di tutti e provocare un vero e proprio disastro.

Per fortuna ci siete voi, in grado di coordinare i lavori, e siete quindi stati chiamati a ripristinare il corretto collegamento fra i 15 terminali della base per permettere il riallacciamento di tutte le linee informatiche.

I comandi vengono impartiti tramite joystick e tastiera; vediamoli insieme.

- **Joystick**
  - ***a sinistra:*** per muoversi verso sinistra
  - ***a destra:*** per muoversi verso destra
  - ***in su:*** per muoversi verso l'alto
  - ***in giù:*** per muoversi verso il basso
  - ***Fire:*** per sparare e per cominciare a giocare.

- **Tastiera**
  - ***Spazio.*** Questo comando è di fondamentale importanza, dato che vi permette di pas-

sare, di volta in volta e a seconda della situazione in cui vi trovate, dall'hover-board, speciale mezzo di trasporto veloce sul quale sarete protetti dai colpi nemici, al proseguimento a piedi (indispensabile per poter accedere ai vari terminali).

Come si gioca

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2, premete il tasto Fire per cominciare a giocare: vi troverete così all'interno della struttura labirintica della vostra base, alle prese con strani elementi nemici al contatto dei quali perderete una delle nove vite a vostra disposizione dall'inizio di ogni partita.

Per entrare in possesso dello speciale software che vi consentirà di ripristinare la rete informatica, dovrete "acquistare" dei dischi (uno per ogni terminale) e inserirli nel corretto computer (apparirà una schermata apposita con alcune informazioni sui crediti, le vite, la correttezza della vostra operazione, il numero di terminale che state attivando, eccetera). Ogni disco viene comprato con 10 crediti, ossia dopo aver colpito 10 elementi alieni.

Come avrete facilmente modo di osservare dopo alcune partite di prova, la vostra missione non presenta particolari difficoltà, in quanto potrete sfruttare appieno le capacità del vostro hover-board: infatti, per muovervi da un terminale all'altro senza rischiare di essere colpiti dai numerosi alieni che girovagano all'interno della base, potrete salire a bordo della vostra sofisticata navicella spaziale (usate lo Spazio) e raggiungere senza problemi il luogo desiderato.

Una volta giunti davanti al terminale da riattivare, dovrete premere ancora lo Spazio per scendere dal vostro hover-board, poiché potrete accedere ai computers solo a piedi. A questo proposito, ricordatevi che quando lasciate la vostra navicella spaziale siete vulnerabili, per cui potreste perdere una vita preziosa mentre vi accingete a entrare nella sala del terminale (vi consigliamo di sveltire questa operazione).

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte destra una finestra-video che comparirà ogni volta che entrate nella sala di un terminale; essa risulterà particolarmente utile per il proseguimento della vostra missione, dato che vi informerà a proposito del numero di terminali da voi riattivati, del numero di vite di cui ancora disponete (all'inizio ne avete ben 9), della regolarità o meno del vostro tentativo (se non seguirete esattamente l'ordine di numerazione progressiva nella vostra opera di collegamento dei terminali non verrà accettata l'ultima operazione che avrete compiuto) e del punteggio conseguito.

Conclusioni

Siamo sicuri che questa missione ambientata in campo informatico, oltre a stimolarvi e divertirvi molto, vi consentirà di considerare il computer (nella vicenda, la causa principale dell'inefficienza dell'intero sistema) come uno strumento (quale esso in realtà è) e non come una meravigliosa macchina capace di risolvere ogni tipo di problema.

Come succede in questo gioco, l'elaboratore funziona solamente se accompagnato e coadiuvato dall'intelligenza umana; anche in caso di guasto o cattivo funzionamento, solo l'uomo è in grado di riparare il danno.

Dunque, nel confortarvi sulla semplicità del gioco (solo apparentemente difficile), vi consigliamo di utilizzare al meglio l'opzione barra spaziatrice, che costituisce il comando principale di questa avventura informatica, l'eventuale elemento di successo o di insuccesso dell'intera missione, dato che attraverso di essa potrete facilmente controllare il fattore umano che risulta sempre protagonista, non solo di questa vicenda, del tutto particolare.

Claudio Micheli



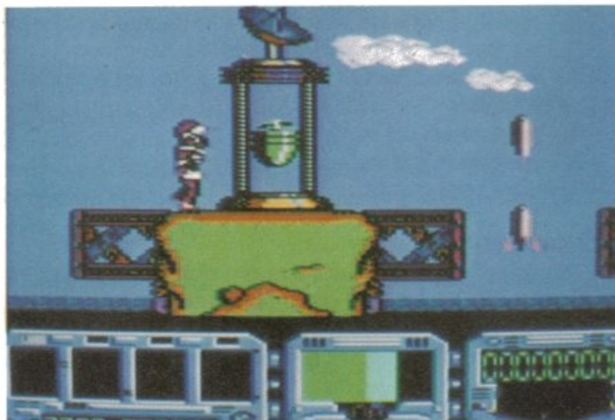
Il malvagio Computer ha rapito vostro fratello Alex e l'ha trascinato nel fantastico mondo dei videogames: dovrete dimostrare ancora una volta la vostra superiorità accettando la sfida e liberando Alex.

In cerca di Alex

Da quando sono nati, i computers e, più in generale, ogni forma di intelligenza artificiale, hanno sempre svolto un ruolo di sfida nei confronti dell'uomo: sfida alle sue capacità intellettive, sfida all'abilità e alla rapidità di calcolo, alla memoria, persino alla sua creatività (basti pensare ai più recenti programmi grafici, musicali, eccetera).

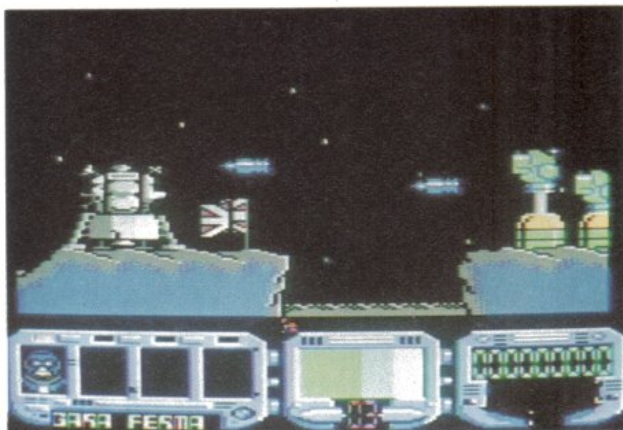
Questa continua sfida, poi, risulta ingigantita nel campo della competizione classica con il computer da parte dell'utente, quella più diretta e appassionante, rappresentata dai videogiochi.

I cosiddetti programmi di divertimento e d'intrattenimento, infatti, stanno diventando sempre più impegnativi e difficili, in pratica il gioco fine a se stesso è stato via via soppiantato dalla missione, dall'avventura e dalla sfida impossibile al computer.



Lo scopo principale, ormai, è sempre più quello di distruggere, annientare o per lo meno ribadire la superiorità del fattore umano (tramite il joystick) sui numeri e sulle macchine.

Anche questo programma presenta i caratteri tipici della sfida, dato che è il



computer stesso che vi invita, per usare un eufemismo, a misurarvi con lui con poche lapidarie parole: "Io ho tuo fratello Alex - Vieni a salvarlo - Vieni al tuo destino".

Se avete intenzione di accettare il confronto (certamente poco amichevole) con il vostro Commodore, non dovrete far altro che caricare il programma seguendo le consuete modalità, quindi premere il tasto Fire e selezionare all'interno della schermata di presentazione l'opzione che desiderate (tasto 0, inizio del gioco; tasto 1, uso del joystick; tasto 2, uso della tastiera; tasto 3, scrittura del vostro nome).

I comandi vengono impartiti tramite joystick e tastiera; vediamoli insieme.

• **Joystick**

- ***a sinistra:*** per tornare sui vostri passi (lo schermo è a scorrimento orizzontale)
- ***a destra:*** per proseguire
- ***in su:*** per saltare (fate particolare attenzione quando dovete saltare in corsa, dato che è necessario lasciare per un attimo la manopola nella posizione centrale prima di spiccare il salto per passare da una parte all'altra del baratro)
- ***in giù:*** per accovacciarvi (soprattutto quando dovete evitare i missili ad altezza d'uomo)
- ***Fire:*** per sparare e per rispondere al fuoco incrociato del nemico.

• **Tastiera**

- ***0*** - per cominciare a giocare
- ***1*** - per utilizzare il joystick
- ***2*** - per utilizzare la tastiera
- ***3*** - per digitare il vostro nome
- ***Q*** - per abbandonare in qualsiasi momento la missione
- ***P*** - per inserire e disinserire la pausa del gioco
- ***?*** - per accovacciarvi schivando i colpi del nemico
- ***;*** - per saltare
- ***Z*** - per tornare sui vostri passi
- ***X*** - per procedere nella missione
- ***Spazio*** - per sparare.

Conclusioni

Coraggio, dunque, a questo punto non vi resta che impegnarvi in questo ennesimo confronto-scontro con il vostro computer, che ha rapito vostro fratello Alex e che non é assolutamente disposto a farvelo incontrare. La situazione, come vedete, è delle più disperate e crudeli, ma ricordatevi che, comunque vada a finire, l'importante è il divertimento.

Claudio Micheli

Siete sulla torretta di una singolare batteria astrale che deve distruggere rapidi oggetti alieni in avvicinamento. Al vostro fianco c'è la seconda batteria, caduta in mani nemiche, che cercherà in ogni modo di farvi la pelle.

Fire Ball

Questo programma rappresenta una sfida effettuata a più di 100 chilometri orari fra due sfere un po' particolari, in quanto sono munite di una torretta sulla quale poggia una potente mitragliatrice.

La caratteristica principale del gioco, perciò, non è tanto quella di resistere il più a lungo possibile nella missione, quanto di eliminare con ogni mezzo lecito e non (ad esempio, spingendo fuori dalla pista la sfera nemica o facendola impattare con gli elementi nemici) l'avversario.

A questo proposito, potrete impostare la partita con 2 giocatori, sfidando un amico, oppure contro il computer, gareggiando con massima attenzione ed estrema decisione con il vostro Commodore 64.

I comandi vengono impartiti tramite joystick e tastiera; vediamoli insieme.

• **Joystick**
- ***a sinistra:*** per spostare verso sinistra la vostra sfera
- ***a destra:*** per spostare verso destra la sfera
- ***a sinistra + Fire:*** per spostare verso sinistra la mitragliatrice posta sulla torretta
- ***a destra + Fire:*** per spostare verso destra la mitragliatrice posta sulla torretta
- ***Fire:*** per sparare e per cominciare una nuova partita
- ***in giù + Fire:*** questo comando vi sarà particolarmente utile quando vi troverete davanti alla barriera.

• **Tastiera**
- ***O:*** per spostare verso sinistra la sfera
- ***P:*** per spostare verso destra la sfera
- ***Spazio:*** per sparare con la vostra mitragliatrice
- ***Y:*** per impostare la partita con un numero illimitato di vite
- ***N:*** per impostare la partita con un numero limitato di vite
- ***A:*** per impostare la partita con un livello di difficoltà poco impegnativo
- ***P:*** per impostare la partita con un livello di difficoltà relativamente elevato.

Come si gioca

Dopo aver inserito come di consueto il joystick nella porta 2 potrete effettuare alcune scelte nella schermata iniziale relativa alle opzioni, fra cui il ricorso a un numero limitato o illimitato di vite per entrambi i giocatori e la selezione del livello di difficoltà meglio adeguato alla vostra abilità di videogiocatori (osservate, per queste operazioni, la sezione dei comandi relativa ad esse).

A questo punto premete il tasto Fire per cominciare a giocare: vi troverete, così, al-

l'interno del primo livello di gioco, su una pista sulla quale scorrono affiancate le due sfere che tentano di evitare o di colpire gli ostacoli diretti continuamente nella loro direzione.

Come abbiamo già avuto modo di accennare, durante il gioco dovrete sostanzialmente controllare due situazioni: in primo luogo, la posizione della sfera avversaria, che potrebbe ostacolare i vostri movimenti e spingervi su traiettorie non desiderate, facendovi entrare in collisione con gli oggetti che vi vengono incontro a velocità molto elevata o costringendovi a uscire dalla pista, con l'inevitabile perdita di una vita; in secondo luogo, la serie interminabile di ostacoli, per evitare i quali potrete avvalervi dell'apposita mitragliatrice posta sulla torretta nella parte superiore della sfera.

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte inferiore il punteggio via via conseguito da ognuno dei 2 giocatori, oltre naturalmente al numero di vite rimaste (se avete inpostato la partita con un numero illimitato di vite, questa opzione non vi servirà).

Il gioco presenta una missione del tutto particolare e insolita, dato che non dovrete eliminare nessun tipo di navicella spaziale aliena o districarvi in un labirinto senza uscita: diversamente dalla maggior parte dei videogames, questo programma si presta soprattutto a far vivere una sfida entusiasmente, molto simile a quella dei programmi di simulazione di una gara automobilistica.

Del resto, la velocità a cui si svolge questa avventura è proprio quella tipica di una corsa motoristica, perciò le maggiori doti richieste sono le stesse che caratterizzano un buon pilota, ossia la prontezza di riflessi, la rapidità di esecuzione delle manovre più difficili, la continua concentrazione per lo svolgimento dell'intera competizione, e anche (perché no?) quel pizzico di follia che rende i piloti degli uomini veramente coraggiosi e, in questo, molto diversi dalla gente comune.

L'ebrezza delle alte velocità e l'amore per il rischio e il pericolo, inoltre, possono essere accompagnati in questo gioco dal gusto della sfida e della competizione, dato che, come precedentemente accennato, potrete disporre nella parte superiore della vostra sfera anche di una torretta dotata di mitragliatrice.

Utillizzando questo strumento di distruzione, potrete sfogare i vostri istinti "guerrafondai" (se mai li possedete) contro la sfera avversaria, dando luogo a una vera e propria guerra, che vi vedrà come protagonisti in positivo o in negativo insieme al vostro nemico e ai numerosissimi elementi, dalle forme più bizzarre e incredibili, che tenterano di venirvi addosso facendovi perdere una vita, una quantità di energia o l'uso parziale della torretta, e favorendo quindi il vostro avversario che potrà facilmente infierire su di voi.

Inoltre, per quel che riguarda la capacità di resistenza cha abbiamo segnalato quale dote fondamentale per un buon giocatore, essa verrà messa a dura prova nel corso di questa avventura, dato che il programma prevede ben 16 diversi livelli di gioco sui quali potrete mettere a dura prova la vostra abilità con il joystick.

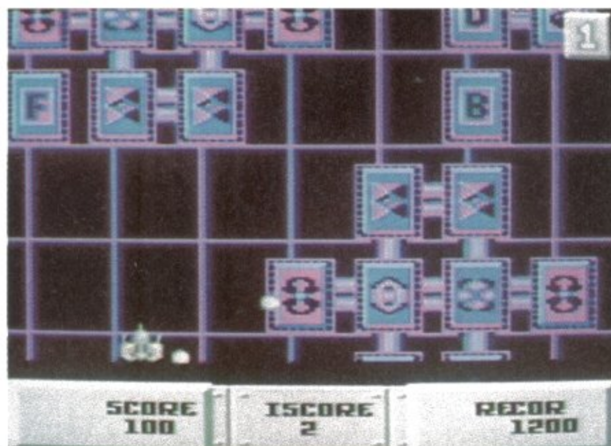
A questo punto, dopo aver letto queste istruzioni, non avete più scuse: se veramente amate l'avventura, il gusto del rischio, la competizione pura e anche la lotta "corpo a copro" (è quasi il caso di dirlo!), non dovete più perdere nemmeno un secondo e caricare questo programma se invece, tutto questo non vi affascina, purtoppo questa avventura non fa per voi.

Forse riuscite a divertirvi più facilmente con videogames del genere Pac Man o altri labirintici, sicuramente molto entusiasmanti e divertenti ma meno...impegnativi di quelli spaziali e, in particolare, di questo.

Ad ogni modo, non potete immaginare cosa vi perdete non caricando questo programma.

Claudio Micheli

Uno spaziale classico a scorrimento verticale, del tipo spara e scappa, che vi propone una serie di missioni, di difficoltà crescente, contro le piattaforme astrali aliene.



Attenti a quei fotoni

Una navicella spaziale viaggia sorvolando, in volo radente, le piattaforme astrali nemiche, costituite dalle griglie sulle quali sono sistemate delle caselle-bersaglio da colpire; nel suo faticoso procedere dovrà schivare una continua serie di proiettili che giungono da ogni parte dello schermo e dovrà cercare di colpire a sua volta i bersagli (torrette armate di micidiali batterie fotoniche), sui quali sono rappresentate delle lettere (F, S o altre), per poter in seguito acquisire agevolazioni in termini di punteggio e di proseguimento della missione.

Comandi per il gioco

- **Joystick**
  - ***a sinistra:*** la navicella si sposta verso sinistra
  - ***a destra:*** la navicella si sposta verso destra
  - ***in su:*** la navicella avanza
  - ***in giù:*** la navicella rallenta la sua andatura
  - ***Fire:*** per sparare e per cominciare a giocare.

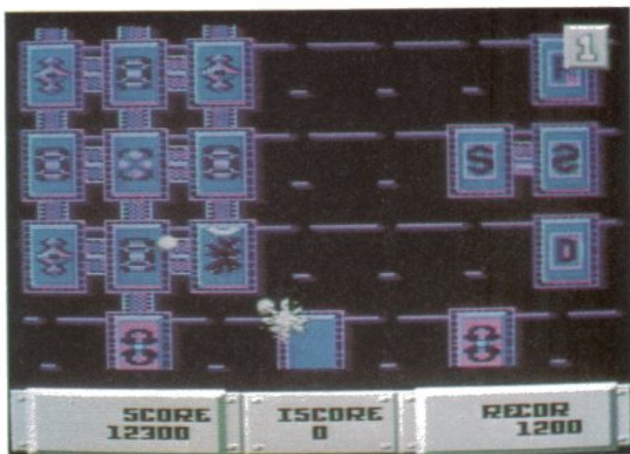
Come si gioca

Questo gioco può essere svolto anche da due giocatori.

Se desiderate giocare da soli dovrete inserire il joystick nella porta 2.

Dopo aver caricato il programma appare una navicella spaziale che sorvola un grigliato costituita da una trama di barre verticali e orizzontali, sul quale sono appoggiati dei cartelli riportanti sagome diverse.

Questi bersagli devono essere colpiti con le armi di bordo, utilizzando il tasto Fire, per



acquisire un punteggio positivo indicato nella parte inferiore dello schermo.

Per non farsi colpire dalle postazioni degli alieni, invece, occorre acquisire una rapidità di movimenti con l'intento di distrugge il maggior numero possibile di navicelle dalle quali vengono indirizzati i colpi.

Se riuscirete a colpire le lettere S rovesciate, invece, i movimenti delle bombe subiranno un rallentamento in modo da poter essere evitate più facilmente dalla vostra navicella.

Se colpirete la lettera F, inoltre, potrete automaticamente raddoppiare il numero dei colpi sparati dalla vostra navicella (un consistente aumento della capacità di fuoco vi consentirà di eliminare più rapidamente i proiettili in avvicinamento).

Per quel che riguarda la parte superiore dello schermo, potrete osservare il numero del livello in cui vi trovate in quel momento.

Durante lo svolgimento della vostra missione il procedere della navicella sarà accompagnato da una base sonora che scandirà il ritmo della velocità di avanzamento e dell'esplosione di colpi.

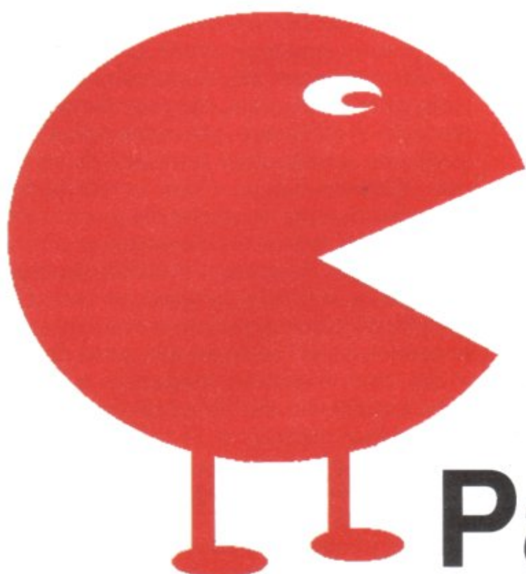
Come avrete già capito da queste righe e da una visione seppur sommaria del gioco, questa missione presenta i caratteri tipici di una classica avventura spaziale a scorrimento verticale dello schermo; perciò, durante lo svolgimento di questa vicenda, dovrete tener presenti i "canoni" fondamentali relativi ai videogiochi spaziali, dal movimento della vostra navicella (si sposterà seguendo un percorso a "zig-zag" con lo scopo di evitare le astronavi aliene e i colpi sparati dalle basi poste a terra) alla tattica di gara (dovrete, ovviamente, colpire il maggior numero di alieni per sgombrare lo schermo dalla loro insidiosa presenza e concentrarvi maggiormente sulle lettere che dovrete colpire), dall'utilizzo del sistema difensivo (vi consigliamo di inserire il Fire automatico sul vostro joystick, sempre che ne sia fornito) alla capacità di resistenza (per quanto riguarda questa dote, basterà un po' di allenamento).

A percorso ultimato apparirà una schermata raffigurante una pagina del diario di bordo (una sorta di "scatola nera" per le navicelle spaziali) sulla quale potrete inserire il vostro nome, spostando il cursore luminoso su una successione di lettere e premendo il tasto Fire a selezione avvenuta.

Conclusioni

Al di là della bellezza grafica e degli utili effetti sonori che vi accompagneranno durante lo svolgimento della vostra missione, l'elemento caratteristico della vicenda spaziale che siete chiamati a interpretare sul vostro Commodore consiste essenzialmente nello scopo della missione, che almeno per una volta si discosta da quello tipico di un videogame del genere (spara e fuggi) e vi permette di vincere la monotonia del programma. A questo punto, non vi resta che gettarvi alla conquista delle lettere e buona fortuna!

Claudio Micheli



Pac-man, il mitico eroe dei primissimi videogiochi è tornato a casa, ma ad attenderlo non ci sono folle di fans entusiasti bensì, come sempre, trabocchetti e trappole di ogni genere.

Pachino

Chi non conosce il celeberrimo Pac-man, il simpatico protagonista di uno dei videogiochi di maggior successo anche fra i meno esperti di computer e di videogames?

Per la felicità di chi si è cimentato con il giallo "divoratore" di puntini nei cunicoli del labirinto blu, alle prese con i fantasmi (dal timido Bashful al prepotente Guzuta), presentiamo il proseguimento ideale dell'avventura di Pac-man: questa volta il nostro eroe è tornato al paese natale ma, evidentemente a causa dell'invidiabile successo riscosso in questi anni, non tutti sono pronti ad accoglierlo a braccia aperte.

Se caricherete il gioco con le consuete modalità, infatti, potrete immediatamente constatare il clima certamente poco amichevole preparato dagli invidiosi in attesa di Pachino (è questo il suo nuovo nome..., forse l'ha scelto per non farsi riconoscere..., certo è che l'operazione non gli è riuscita molto bene, dato che è inconfondibile!).

I comandi vengono impartiti tramite joystick e tastiera; vediamoli insieme.

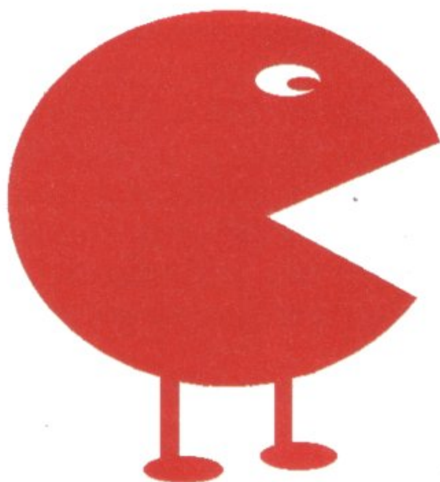
- **Joystick**
  - ***a sinistra:*** per procedere più lentamente con il vostro Pachino lungo il percorso
  - ***a destra:*** per procedere più velocemente lungo il percorso
  - ***Fire:*** per saltare i numerosi ostacoli presenti lungo il percorso.

- **Tastiera**
  - ***F1:*** per selezionare il numero di monete
  - ***F3:*** per cominciare a giocare.

Come si gioca

Una volta inserito il joystick nella porta 2, premete il tasto F3 per cominciare a giocare: potrete controllare il vostro Pachino lungo il percorso che si sviluppa su vari schermi o livelli, ognuno dei quali presenta un paesaggio caratteristico (dal villaggio alle montagne, dal deserto con i cactus alle cascate, e così via).

Lo scopo del gioco, ovviamente, consiste nel sopravvivere il più a lungo possibile,



passando di livello in livello e incrementando il proprio punteggio con le gustose ciliegie (dovrete saltare per recuperarle) o con le solite pillole di energia, che vi permetteranno anche di effettuare salti molto più alti di quelli che normalmente spiccate e di catturare i fantasmi nemici. Come avrete modo di notare, dunque, lo spirito del gioco e almeno alcune presenze (i fantasmi, le pillole di energia) rimangono invariati rispetto al Pac-man originale; in questa avventura, però, fanno la loro apparizione numerosi altri nemici, come i fantasmi alla guida di auto che, strombazzando, tenteranno di investirvi o quelli che dall'alto, a bordo di veloci aeroplani, tenteranno di colpirvi con le loro bombe. Per quel che riguarda il primo livello di gioco, ad esempio, dovrete raggiungere una caratteristica chiesetta passando per il viale principale del villaggio.

L'unico inconveniente consiste nel fatto che, percorrendo tranquillamente tale strada, il vostro Pachino non sa che sta per incappare in situazioni veramente pericolose; chi si sarebbe mai immaginato, ad esempio, un'accoglienza con aeroplani che tentano di bombardarlo dall'alto o, come se ciò non bastasse, con autovetture che tentano impietosamente e crudelmente di investirlo?

E proseguendo nell'avventura, perchè mai questo simpatico personaggio é costretto a fare i salti mortali per districarsi da situazioni talmente insidiose da fargli perdere numerose vite?

Ad esempio, per quel che riguarda il secondo livello di gioco, Pachino é costretto ad arrampicarsi su per una pericolosa scarpata, mentre dall'alto i soliti fastidiosi fantasmi (e questo solo per usare un eufemismo!) continuano a bombardare dalle loro mongolfiere e dai loro aeroplani il protagonista sempre più sventurato di questa vicenda.

Proseguendo per il terzo livello, potrete "divertirvi" (a questo punto sarà anche un divertimento per voi, ma un vero e proprio tormento per Pachino) con i cactus e gli alberi, e così via di schermo in schermo. Se volete aiutarlo, dovrete saltare cactus e tronchi d'albero, attraversare canaloni, arrampicarvi su per ripide scarpate, saltare da un trampolino eccetera; perciò, la monotonia del programma originale (forse unico difetto del gioco) è stata brillantemente superata in questa nuova avventura che vede come protagonista lo stesso simpatico personaggio, che non aspetta altro che di essere aiutato da voi a superare questa ennesima difficile impresa.

Claudio Micheli

